

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-018121

(43)Date of publication of application : 22.01.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 2000-210789

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 12.07.2000

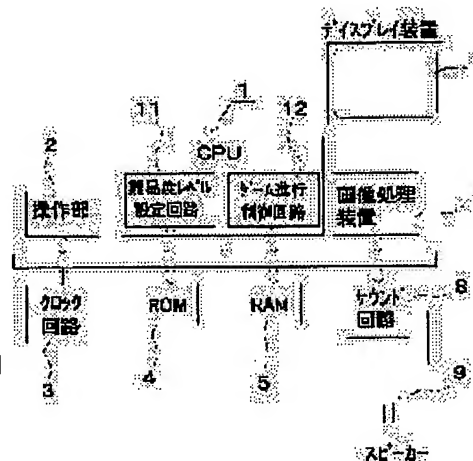
(72)Inventor : SAKO HIROYUKI

## (54) VIDEO GAME MACHINE CAPABLE OF SELECTING DIFFICULTY

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a video game machine with which a beginner, an expert and anyone can fully enjoy a game and can try their skills by switching the difficulty level to the one higher than their technique to play the game.

**SOLUTION:** In this video game machine for playing the game with an enemy side character automatically displayed corresponding to a predetermined computer program as an opponent, a difficulty level setting circuit (11) for changing the attack characteristics of the enemy side character in response to a selecting operation by a player is provided. The attack characteristics of the enemy side character are changed by changing at least one of the moving speed, moving route, appearing number, appearing frequency and destroying power of the enemy side character on a display screen.



BEST AVAILABLE COPY

## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-18121

(P2002-18121A)

(43) 公開日 平成14年1月22日 (2002.1.22)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00

キーワード(参考)

A 2 C 0 0 1

P

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願2000-210789(P2000-210789)

(22) 出願日 平成12年7月12日(2000.7.12)

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号

タイトービルディング

(72) 発明者 酒匂 弘幸

東京都千代田区平河町2丁目5番3号

株式会社タイトー内

(74) 代理人 100073247

弁理士 最上 正太郎

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA09 BB00 BB08 BC00

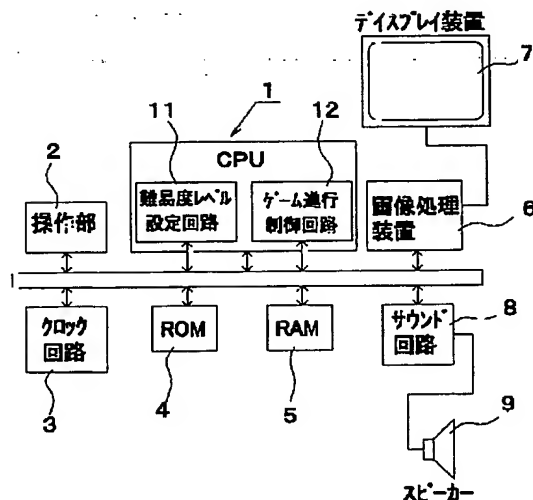
BC03 BC10 CB01 CC02

(54) 【発明の名称】 難易度が選択できるビデオゲーム機

(57) 【要約】

【課題】初心者から上級者までゲームを存分に楽しむことができ、また、自分の技量以上の難易度レベルに切り替えてゲームを行うことにより、腕試しを行うことも可能なビデオゲーム機を提供する。

【解決手段】予め定められたコンピュータープログラムに従い自動的に表示される敵側キャラクターを相手としてゲームを行うビデオゲーム機において、プレイヤーの選択操作に応動して、敵側キャラクターの攻撃特性を変化させる難易度レベル設定回路(11)を設けたことを特徴とする。敵側キャラクターの攻撃特性の変化は、ディスプレイ画面上での敵側キャラクターの移動速度、移動経路、出現個数、出現頻度、破壊力の少なくとも一つを変更することにより行われる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 予め定められたコンピュータプログラムに従い自動的に表示される敵側キャラクターを相手としてゲームを行うビデオゲーム機において、プレイヤーの選択操作に応動して、敵側キャラクターの攻撃特性を変化させる難易度レベル設定回路(11)を設けたことを特徴とする難易度が選択できるビデオゲーム機。

【請求項2】 敵側キャラクターの攻撃特性の変化が、ディスプレイ画面上での敵側キャラクターの移動速度、移動経路、出現個数、出現頻度、破壊力の少なくとも一つの変更により行われる請求項1に記載の難易度が選択できるビデオゲーム機。

【請求項3】 敵側キャラクターの攻撃特性を、プレイヤー側キャラクターとの位置関係により変更するよう構成した請求項1又は2に記載の難易度が選択できるビデオゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ビデオゲーム機に関し、特に、予め定められたコンピュータプログラムに従って自動的に表示される敵側キャラクターを相手としてゲームを行うタイプのビデオゲーム機の改良に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来のこの種のビデオゲーム機では、敵側キャラクターの攻撃特性が一定であるため、真にゲームを楽しむことができるのは、特定の技量のプレイヤーに限られるという問題点があった。即ち、例えばドライビングゲーム機の場合、ディスプレイ画面上に現れる敵車や障害物を避けながら自車を運転し、与えられた一定時間内での走行距離を競うものが一般的であるが、敵車の速度や出現個数、出現頻度等(これらの要素によってゲームの難易度が実質的に決定される。)は一定であるのが普通であった。また、可変であったとしても、それはゲーム機設置者側のオペレーターが難易度の設定を行うために可変とされているだけで、プレイヤーが任意に設定し直すことは不可能であった。そのため、高度な技量を有する上級プレイヤーにとっては物足りなく感じられる反面、初心者にとっては難しすぎる結果となり、様々なプレイヤーのニーズに応えることが困難で、結果的に顧客吸引力の低下をもたらしていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は上記問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーが自己の技量に応じてゲームの難易度を選択可能とすることにより、初心者から上級者までゲームを存分に楽しむことができ、或いはまた、自分の技量以上もしくはそれ以下の難易度レベルに適宜切り替えてゲームを行うことにより、腕試しを行うことも可能なビデオゲーム機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】 上記の目的は、予め定められたコンピュータプログラムに従い自動的に表示される敵側キャラクターを相手としてゲームを行うビデオゲーム機において、プレイヤーの選択操作に応動して、敵側キャラクターの攻撃特性を変化させる難易度レベル設定回路を設けたことを特徴とする難易度が選択できるビデオゲーム機によって達成できる。敵側キャラクターの攻撃特性の変化は、例えば、ディスプレイ画面上での敵側キャラクターの移動速度、移動経路、出現個数、出現頻度、破壊力の少なくとも一つを変更することによって好適に実行できる。また、敵側キャラクターの攻撃特性を、プレイヤー側キャラクターとの位置関係により変更するよう構成することも推奨される。

【0005】

【発明の実施の形態】 以下、図面を参照しつつ、本発明を具体的に説明する。図1は、本発明に係るビデオゲーム機の回路構成の一実施例を示すブロック図、図2は、ゲームの難易度レベルを設定する際のディスプレイ画面の表示状態の一例を示す説明図である。

【0006】 図1中、1はビデオゲーム機全体を統括制御するCPUであり、本発明において必要な難易度レベルの設定や、設定された難易度レベル下でのゲームの進行も、このCPU1において所定のプログラムに従って実行されるものであるから、これらの作動部分を、それぞれ難易度レベル設定回路11及びゲーム進行制御回路12として示す。2は操作部であり、ドライビングゲームの場合、ハンドルやアクセル、ブレーキ、クラッチレバー等々から成り、その操作信号がI/Oポート(図示では省略)を介してCPU1にもたらされるようになっている。3は、ゲーム開始からゲームオーバーまでの時間管理や、ゲーム進行上必要なその他の時間管理等を行うために必要なクロックパルスを発振するクロック回路である。4は、ゲームに必要なすべてのデータを記録したROMであり、ビデオゲームに必要なゲーム進行のためのプログラムや画像データ、音声データ等が記録されている。5は、CPU1の作動に必要なデータの授受を行なうRAMである。6は、ROM4に記録された画像データをもとにCPU1から指定されたゲーム画面の映像を編成する画像処理装置である。7は、ゲーム画面の表示を行なうディスプレイ装置であり、8は、効果音やプレイヤーへの音声指示信号をアナログ変換し増幅するサウンド回路、9はスピーカーである。

【0007】 以下、図2を併せて参照しつつ、ドライビングゲームを例にとって、プレイヤーによる難易度レベルの設定操作について説明する。プレイヤーがゲーム機に料金を投入すると、ゲーム機の作動がスタートし、ディスプレイ装置7の画面上に図2に示すような表示が行われる。ここでプレイヤーはゲーム機の指示に従って、自分の技量等に応じた幾つかの選択を行う。即ち、70

(3) 開2002-18121 (P2002-18121A)

aはコースの選択を行うときの表示部であり、予め用意された上級、中級、初級のうちから望みのものを選択したり、或いはまた、都会の道路での運転、カーレース場での運転、高速道路での運転などを適宜選択できるようになっている。それらの選択は、ゲーム機の操作パネルに設けられた押しボタンその他の手段を用いて行う。70bはゲームモードの選択のための表示部であり、一人のプレイヤーが、コンピュータプログラムに従って自動的に表示されるコンピューターカー (com. car、即ち、敵車) を相手としてゲームを行う通常のゲームモードと、2台以上並べたゲーム機を用いて複数のプレイヤーが同時にゲームを行い、それぞれが運転する車で互いに競争を行うモードとの選択、切替えが可能となっている。本発明は、前者のコンピューターカーを相手としてゲームを行う場合に適用されるものであるから、ここでは、上記通常のゲームモードを選択したものと説明する。

【0008】70cで示す画面上の「Com. car level」という表示が、敵車の攻撃特性を変更することによりゲームの難易度レベルを選択決定する部分であり、\*マークの数を増減することによって難易度を5段階に変更できるようになっている。プレイヤーは、操作部2に設けた押しボタン等を利用して、自分の技量等に応じて所望の難易度レベルを選択し、設定する。その選択操作の入力信号は、難易度レベル設定回路11にもたらされ、プレイヤーの希望する難易度レベルに設定が行われる。なお、図示した実施例では、ディスプレイ画面の一部分に敵車の攻撃レベルの設定領域を設けたが、独立した画面を設けて敵車の攻撃レベルの選択、設定を行わせるようにしてもよい。

【0009】而して、難易度レベルの高低は、ドライビングゲームの場合、敵車の攻撃特性、例えば、移動速度、移動経路、出現回数、出現頻度等によって定まる。即ち、自車に向かって進行して来る敵車の移動速度が速いほど難易度が高く、移動経路が直線ではなく蛇行しているほど難易度が高い。また、敵車の出現回数が多いほど、即ち、敵車が同時に多数進行して来るほど難易度が高く、同様に、出現頻度が高いほど難易度が高い。なお、敵側キャラクターの攻撃特性を、自車 (プレイヤー側キャラクター) との位置関係により変更するよう構成することが推奨される。

【0010】また、戦争ゲームの場合においても、戦闘

機やミサイル、魚雷等の敵側キャラクターの攻撃特性、即ち、それらの移動速度、移動経路、出現回数、出現頻度や、更には、ミサイル等の破壊力の大小によってゲームの難易度が定まる。更にまた、ボクシングゲームであると、対戦相手の身動き (移動速度、移動経路)、パンチの繰出し数 (出現回数、出現頻度)、パンチの強さ (破壊力) 等々によってゲームの難易度が定まる。

【0011】本発明においては、敵側キャラクターの攻撃特性を決定する上記の如き各種要素を複数段階に分けたり、それら複数の要素を適宜組み合わせることによって、ゲームの難易度レベルを複数段階に分け、それらをプレイヤーが自由に選択、決定できるように構成するものである。

【0012】

【発明の効果】本発明は以上の如く構成されるから、本発明によるときは、プレイヤーが自分の技量に合わせて敵側キャラクターの攻撃特性を変更し、ゲームの難易度レベルを設定できるので、初心者から上級者まで幅広い客層のニーズに応えることができる。また、難易度レベルをかなり上げて挑戦することにより、プレイヤーの腕試しが手軽に行え、挑戦意欲を満足させることができる。

【図面の簡単な説明】

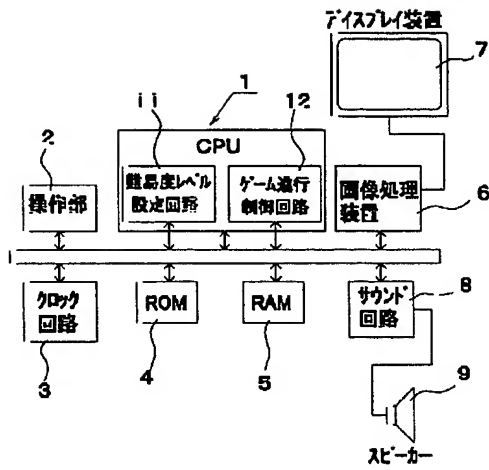
【図1】 本発明に係るビデオゲーム機の回路構成の一実施例を示すブロック図である。

【図2】 ゲームの難易度レベルを設定する際のディスプレイ画面の表示状態の一例を示す説明図である。

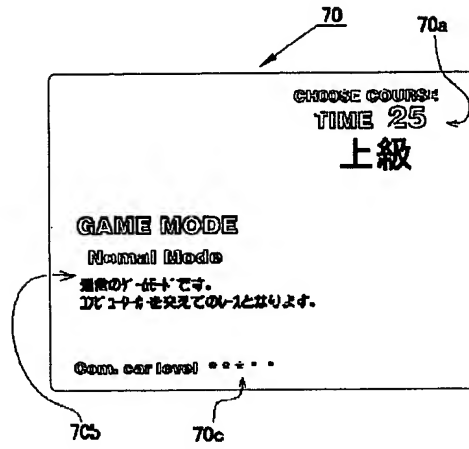
【符号の説明】

- 1 CPU
- 2 操作部
- 3 ロック回路
- 4 ROM
- 5 RAM
- 6 画像処理装置
- 7 ディスプレイ装置
- 8 サウンド回路
- 9 スピーカー
- 11 難易度レベル設定回路
- 12 ゲーム進行制御回路
- 70 ディスプレイ画面
- 70c 難易度レベル設定領域

【図1】



【図2】



BEST AVAILABLE COPY